

LA INTEGRACIÓN TRANSMEDIA EN LA DOCENCIA MEDIANTE PLATAFORMAS: POTENCIAL Y APLICACIONES.

**Antonio Alaminos-Fernández*, Paloma Alaminos-Fernández* y Miriam Martínez
Villar****

*Universidad de Alicante; **Universitat Jaume I

Resumen

En la actualidad son múltiples las potencialidades que las tecnologías de la comunicación ofrecen para incorporar las competencias y habilidades adquiridas en la vida cotidiana a las actividades formativas regladas. Cabe señalar aquellas plataformas que permiten la integración de información transmedia en entornos docentes, mediante diversas tecnologías de la comunicación: móvil, ordenador, *tablets*, etc. En ese sentido, estas plataformas actúan en forma de nodo que conecta a) diferentes tecnologías cotidianas con b) contenidos de procedencia transmedia, tanto audiovisual, como textual, extraídos de la TV, el cine, prensa, música, etc. Con la llegada de la tecnología a las aulas, han aparecido múltiples opciones a la hora de realizar diferentes actividades, entre las opciones más populares de plataformas se encuentra Kahoot. Aquí se presenta un estudio de caso, investigando la utilización y aplicaciones de la plataforma *Kahoot* en entornos docentes (en comparación con otros usos sociales). Se estudia además la diversidad de contenidos (materias o asignaturas) que presenta la plataforma Kahoot así como los usuarios creadores como participantes (profesores y estudiantes) en los diferentes niveles (escuela primaria, secundaria, universidad y negocios) que la propia aplicación facilita. Se considera, asimismo, el alcance y expansión que ésta presenta.

Palabras clave: Plataformas de aprendizaje, narrativa transmedia, kahoot, redes sociales educativas

Abstract

The potential that communication technologies offer nowadays to incorporate competencies and skills from everyday life in the accredited training activities are multiple. It should be noted the platforms that enable the integration of information transmedia in educational environments, using various communication technologies:

Mobile, computer, tablets, etc. In that sense, these platforms act as a node that connects a different daily-used technologies with transmedia contents, both audiovisual and textual origin, from TV, film, media, music, etc. With the arrival of technology into classrooms have appeared multiple options when it comes to perform different activities. One of these platforms is the Kahoot. This text presents a case study, investigating the use and applications of the platform Kahoot in educational environments. These gaming activities are intuitive and the participation of students is done through mobile or tablets. We examine here the diversity of content (subjects) that presents the Kahoot platform as well as the analysis of the user-creators (teachers and students) in different environments (elementary school, high school, university and business) provided by the application itself.

Keywords: Learning platforms, Transmedia Storytelling, Kahoot, Educational social network

Antecedentes

Con el transcurso de los años, la tecnología se encuentra más presente en la sociedad contemporánea. El avance de las nuevas tecnologías, así como su rápido desarrollo, es evidente. No sólo ha cambiado la manera de comunicarnos e informarnos con plataformas como “Skype”, “Twitter”, “Facebook”; sino también nuestra manera de observar y aprender.

La tecnologización de la vida cotidiana ofrece una oportunidad para incrementar las herramientas docentes en el aula, si bien siempre bajo unas pautas previamente establecidas. Los dispositivos móviles, por ejemplo, han sido prohibidos en la mayoría de centros escolares ya que, si bien se debería utilizar con fines aplicados al aprendizaje, estos eran utilizados también como forma de distracción.

Con el fin de cambiar esta situación, nuevas plataformas educativas como “Kahoot!” se abren paso como planteamiento de una educación alternativa y adaptada a las nuevas generaciones más tecnológicas, en las que es usado principalmente un dispositivo electrónico como ya se ha demostrado (Dellos, 2015; Wang & Lieberoth, 2016; Rodríguez-Fernández, 2017). Esta plataforma amplifica el espacio docente a otros espacios más allá de la escuela.

Este uso de nuevas tecnologías se presenta como una vía de integración de contenidos transmedia en la actividad docente, por ello el presente trabajo muestra las potencialidades y limitaciones que se observan en un estudio de caso (*Kahoot!*). Con todo ello, se realizará una presentación de los contenidos y funcionamiento de la aplicación así como un análisis del contenido transmedia que ofrece.

Objetivos y diseño

Esta investigación analiza el potencial que ofrece la plataforma “*Kahoot!*” en el aula. En concreto, el empleo de material transmedia en sus diferentes tipos de juegos. El término *transmedia* fue introducido por Jenkins (2003) en su artículo *Transmedia Storytelling* y ha sido investigado por Alaminos-Fernández y Martínez-Villar, 2017a, 2017b). Para ello se tendrán en cuenta diferentes variables como son: asignaturas, usuarios, ambiente y tipos de juego de “*Kahoot!*”

Analizando qué disciplinas, materias o asignaturas se encuentran, se puede observar que los contenidos no son dirigidos por ninguna organización ni plan pedagógicos y que responden a una demanda y oferta producida por los mismos usuarios de la plataforma.

“*Kahoot!*” se divide en seis materias principales con sus respectivas etiquetas secundarias. Limitando los ejercicios a esta clasificación propuesta dentro de la plataforma, sin perjuicio de poder usar varias etiquetas en un mismo “*Kahoot!*”.

Tabla 1

Materias y submaterias. Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

Matemáticas	Ciencias	Inglés
Elementales Algebra	Biología Química Física	Pronunciación y vocabulario
Geometría Trigonometría	Ciencias naturales	Gramática Literatura y
Cálculo Matemáticas		drama
aplicadas y estadística		
Lenguajes extranjeros	Ciencias sociales	Trivial
Español Francés Latín	Ciencias sociales Economía	Trivial general Música
Alemán	Historia del mundo Historia	Deportes Películas
Otros (chino y japonés)	de Estados Unidos	Ordenadores
	Ciudadanía	

Tras ser etiquetadas las asignaturas, se ofrecen cuatro tipos de juegos diferentes entre sí en cuanto a la forma de juego así como su contenido de respuestas.

Tabla 2

Diferentes tipos de juegos. Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

Quiz	Elige la respuesta correcta de múltiples alternativas
Jumble	Arrastra las respuestas en el orden correcto
Discussion	Responde una pregunta y abre debate
Survey	Encuestas de opinión

Como usuario, puedes acceder de diferentes maneras: como profesor, estudiante mayor de 16, estudiante menor de 16, por trabajo o para socializar. “Kahoot!” no plantea un filtro o certificación en cuanto a esta elección, sin embargo, en sus términos y condiciones de uso expresa que el propio usuario debe ser veraz.

Finalmente, en relación a la variable “ambiente”, los “Kahoot!” pueden ser dirigidos a diferentes ámbitos usando las siguientes etiquetas: “School”, “Work setting”, “Event”, “University”, “Training” o “Social setting”.

Resultados

El análisis se ha realizado sobre cuatro materias “Math”, “Sciences”, “Social Studies” y “Trivia”, y sus diferentes aplicaciones dentro de la plataforma “Kahoot!”.

Tal y como podemos ver en la Figura 1 sobre las materias principales, “Sciences” es la materia con más juegos dentro de la plataforma, con un 32% seguido de “Trivia” con un 25%.

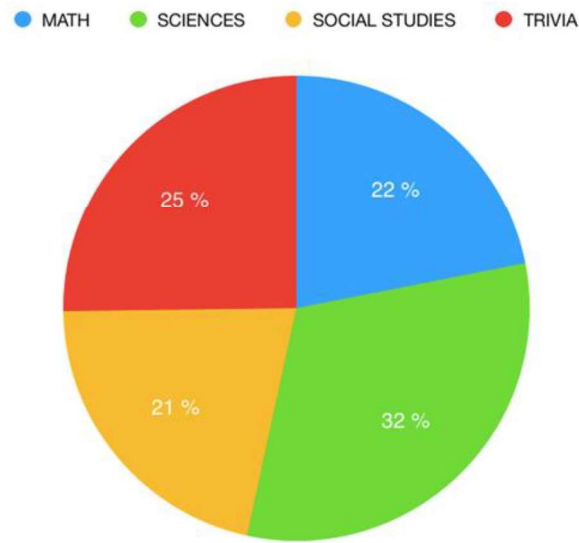


Figura 1. Materias principales

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

La Figura 2 nos muestra qué tipo de usuarios crea más “Kahoots!” dentro de la plataforma. Siendo con un 69% los “Teachers” los usuarios que más juegos crean, seguido de “students” con un 22%. Esto muestra como la plataforma se utiliza sobretodo por parte del profesorado.

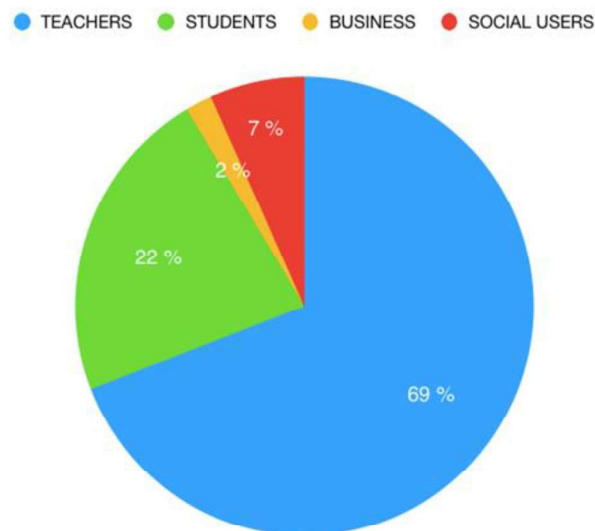


Figura 2. Usuarios

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

La Figura 3 muestra qué tipos de juegos son los más utilizados dentro de la plataforma. Con un 96% el quiz es el juego favorito dentro de la plataforma. Esto es debido a que su forma de juego es quizás el que mejor se adapta a la plataforma, así como la que presenta un formato más parecido al control tipo test. La elección sobre cuatro opciones desde un “*smartphone*” o “*Tablet*” es más accesible al jumble.

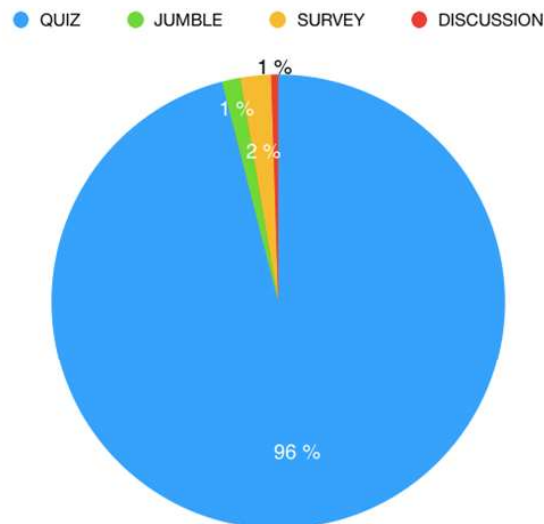


Figura 3. Forma de juego “Kahoot!”

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

La Figura 4 nos muestra el ambiente para el que está creado el “Kahoot!”. Siendo “School” con un 64% el ambiente en el que más se usa la plataforma “Kahoot!”. Esto es debido en parte a las materias que se utilizan dentro de la plataforma.

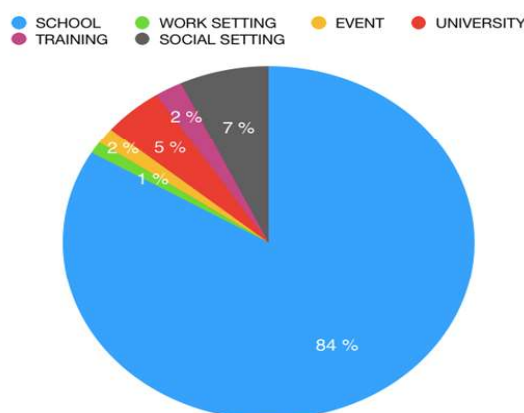


Figura 4. Ambiente

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

La Figura 5 nos muestra un análisis de correspondencia entre las materias y el ambiente donde se utilizan los diferentes “Kahoot!” Como podemos ver, las materias como “Math”, “Social studies” y “Sciences” se localizan dentro del ambiente “School”, mientras que “Trivia” se localiza dentro de los ambientes más sociales y de ocio.

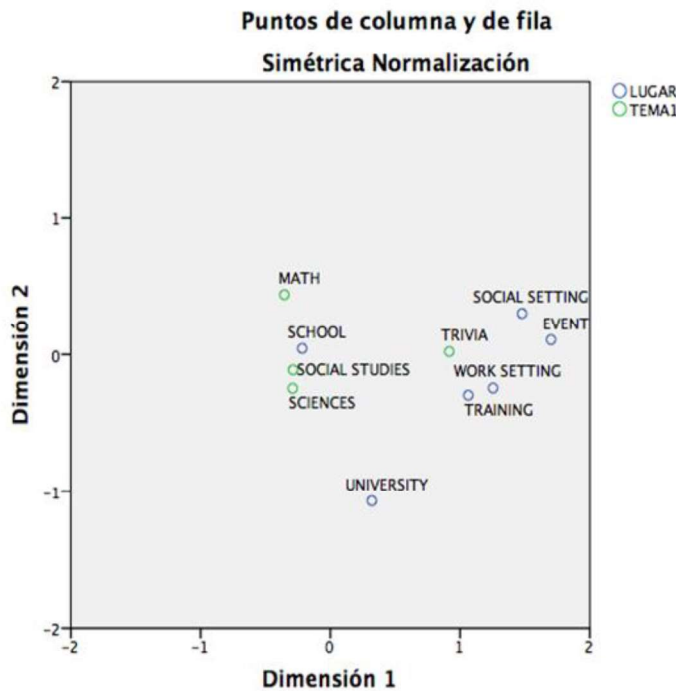


Figura 5. Gráfico de correspondencia: Materias / Ambiente

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

La Figura 6 nos muestra cómo se relacionan los usuarios y las diferentes materias, habiendo una mayor correspondencia entre los “Kahoots!” creados bajo la etiqueta de profesor y estudiante y todas las asignaturas salvo “Trivia” con mayor correspondencia a otros ambientes.

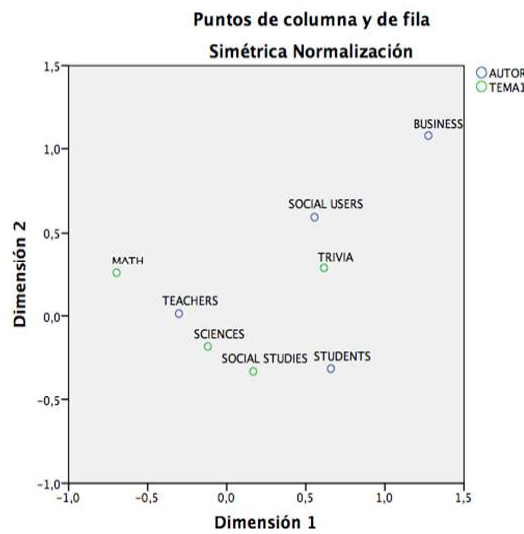


Figura 6. Gráfico de correspondencia: Usuario / Materias
Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

En cuanto a los tipos de juego en correspondencia con las asignaturas, se puede observar en la Figura 7, en relación a lo mencionado anteriormente en la Figura 3, que las asignaturas se muestran más cercanas al tipo “quiz”.

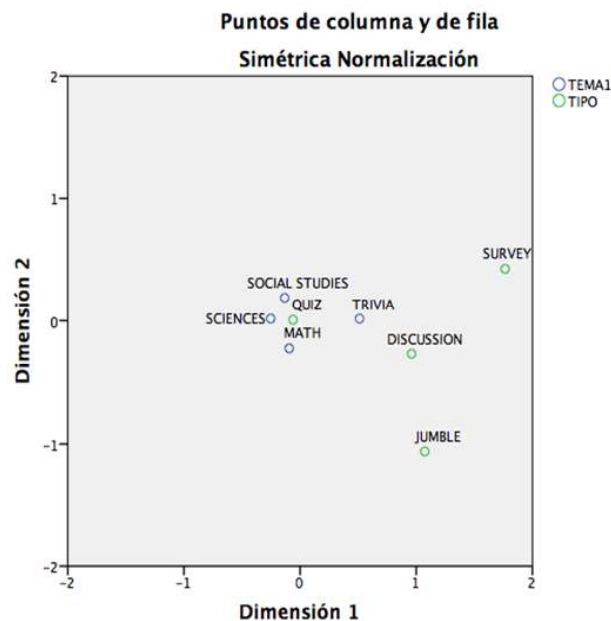


Figura 7. Gráfico de correspondencia: Forma de juego “ Kahoot!” / Asignatura
Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

En lo referente al análisis del contenido transmedia dentro de los “Kahoot!”, hemos analizado el top 25 dentro de cada tipo de juego teniendo en cuenta las seis materias principales. La Figura 8 nos muestra que el tipo de juego con más contenido transmedia es “Jumble” con un 28%, seguido de el “Quiz” con un 25%. Debido a su carácter de juego, es más fácil que el Jumble tenga más contenido transmedia que otro tipo de juego.

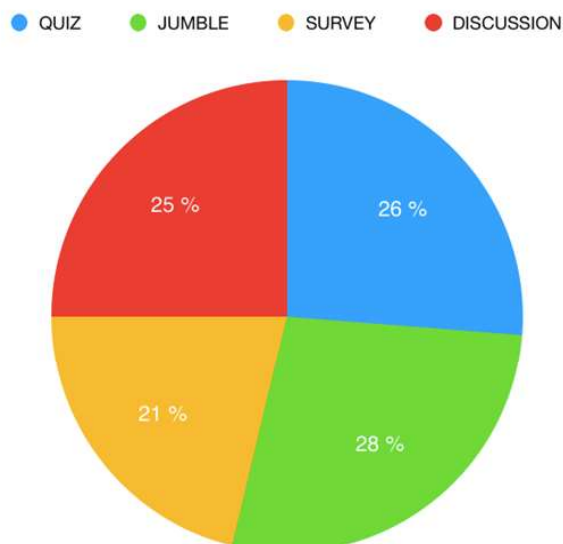


Figura 8. Contenido transmedia en las formas de juego “Kahoot!”

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

La Figura 9 nos muestra cómo el “Trivia” con un 26% seguido “Social Studies” con un 23% son las materias con más contenido transmedia. Asimismo, *Math* se encuentra con 0% de contenido transmedia. Tal y como podemos observar, el tipo de materia influye en la facilidad de usar contenido transmedia dentro del juego. Siendo *Trivia* en su formato de ocio el más sencillo para la utilización de contenido transmedia.

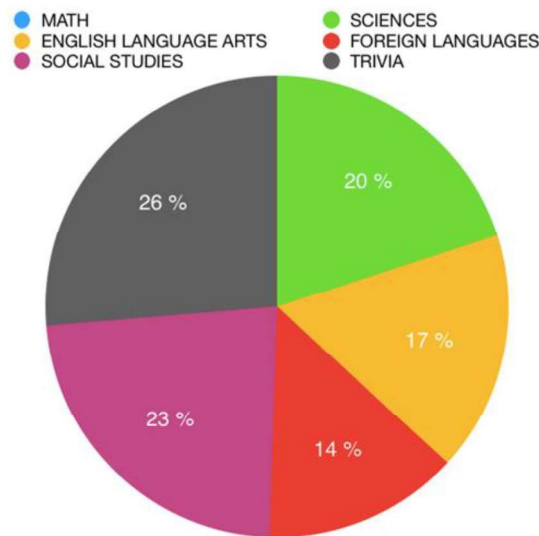


Figura 9. Contenido transmedia en las asignaturas.

Elaboración propia a partir de la plataforma “Kahoot!”

Conclusiones

La plataforma “Kahoot!” se presenta con potencial para convertirse en una excelente herramienta para la docencia ofreciendo una adaptación a las nuevas tecnologías, generando un libre acceso a la enseñanza y permitiendo el contenido transmedia.

No obstante, también presenta una serie de limitaciones que precisan solución. Por ejemplo, no existe un control formal, ni a la hora de subir contenido ni con respecto a la elección de usuario dado que no se requiere una certificación. Únicamente existe un control ético, ya que desde la misma plataforma se puede eliminar contenido de la misma siempre y cuando éste resulte ofensivo o no sea fiable. Finalmente, destacar que la plataforma no permite una conexión directa entre usuarios, no pudiéndose crear redes de “Kahoots!” entre profesores. A pesar de todo ello “Kahoot!” sigue siendo un reflejo de la nueva adaptación pedagógica hacia un enfoque más tecnológico de la enseñanza.

Referencias

Alaminos-Fernández, A. F. y Alaminos-Fernández, P. (2018). Stranger things transmedia: las canciones como recurso narrativo. En E. Encabo (Presidencia). *V Congreso Internacional Música y Cultura Audiovisual MUCA*. Universidad de Murcia.

- Alaminos-Fernández, A. F. y Martínez-Villar, M. (2017a). Recursos transmedia en la educación para la paz. *Congreso Internacional Comunicación, conflictos y cambio social*. Universitat Jaume I de Castellón.
- Alaminos-Fernández, A. F. y Martínez-Villar, M. (2017b). El impacto de la exposición a los medios en el alumnado. Un análisis de intervención sobre la asociación cultural *Entre colores*. *CIMIE 17 - 6º Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa*.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Jaber, J. R., Arencibia Espinosa, A., Carrascosa Iruzubieta, C., Ramírez, A. S., Rodríguez-Ponce, E., Melián, C., ...Farray, D. (2016). Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria. *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC*, 225-228.
- Jenkins, H. (2003) Transmedia Storytelling. *MIT Technology Review*. Recuperado de <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 8(1), 181-189.
- Wang, A. I. y Lieberoth, A. (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! In *European Conference on Games Based Learning*. Academic Conferences International Limited.